

Barbara Kryżan-Stanojević

**„GRY JĘZYKOWE” W NAUCZANIU JĘZYKA OBCEGO
NA STUDIACH FILOLOGICZNYCH**

Obok szeregu innych określeń człowiek na przestrzeni stuleci zyskał sobie m. in. przydomek *ludens*. Jesteśmy istotami, które biorą udział w grze. Gra wypełnia przynajmniej połowę naszego życia.

Gra na przestrzeni wieków była przedmiotem zainteresowania uczonych i to z rozmaitych dziedzin. Przede wszystkim filozofów, ale także matematyków, teoretyków literatury, socjologów, antropologów. Rozważania teoretyków na temat gry¹ uświadamiają nam w pełni trudności związane z wieloznacznością tego terminu i z jego definicją. Określenie *gra* coraz częściej pojawia się w literaturze lingwistycznej i zaczyna funkcjonować w otoczeniu terminów z zakresu matematyki, filozofii, antropologii czy teorii literatury. Wydawałoby się, iż zawiera ono kwintesencję powszechnego ostatnio uświadczenia językowego. Nie chodzi tu tylko o wzmożone profesjonalne zainteresowanie językiem, lecz również o „amatorskie” zainteresowanie językiem ze strony jego użytkowników. Uświadciamy sobie, że materia językowa staje się tworzywem podatnym na nasze zabiegi. Z grą językową, w jednym z jej znaczeń, mamy do czynienia przy tworzeniu reklamowych sloganów asocjacyjnych, ale także w tworzeniu nowych nazw dla pojawiających się na naszym rynku nie znanych nam dotychczas przedmiotów. Biorąc udział w tej grze możemy stać się twórcą zarówno nowego sloganu, jak i nowego słowa. Przyglądając się językowi w może nieco bardziej wnikliwy niż dotychczas sposób odkrywamy w nim coraz większe możliwości.

W swoim artykule nie wchodzę w teoretyczne dyskusje na temat zasięgu terminu *gra* i jego znaczenia. Nie przekazuję również rozterek teoretyków,

¹ L. Wittgenstein, *Filozofska istraživanja*, Beograd 1969.

którzy próbowali ten zasięg określić². Próbuję jedynie przekazać, w jaki sposób można wykorzystać obecne „językoznawcze nastroje” w procesie dydaktycznym.

Dla nas gra, mimo wieloznaczności nazwy, pozostaje przede wszystkim znanym nam z dzieciństwa sposobem wypełniania przyjemnie wolnego czasu, pozwalającym w sposób miły i łatwy przybliżyć jakąś część wiedzy. Grą możemy się również posłużyć w procesie nauczania języka polskiego. Możemy zatem mówić o grze w jej dydaktycznym kontekście. Zaznajomienie się z teoretyczną literaturą uświadomi konieczność zdefiniowania gry na potrzeby niniejszego artykułu. Pojęcie gry bowiem przekroczyło granice zazwyczaj przypisywane terminowi, zajmując swoim zasięgiem połowę w dychotomicznym podziale świata na rzeczywistość i grę. Wszystko, co nie jest rzeczywistością, jest grą lub jej elementem. Tak pojęty termin traci swą precyzję, przestaje być terminem.

„Gra – według słownika języka polskiego³ to – zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad, niekiedy połączona z hazardem; w znaczeniu sportowym: walka według określonych reguł, rozgrywka”. W innych definicjach mniej lub bardziej naukowych przewijają się takie elementy, jak: *organizacja, powtarzalność, współzawodnictwo, imitacja, dynamika, umowność, symbolika* ale także *przyjemność, rozrywka, zadowolenie, atrakcyjność, zabawa*.

Często spotykamy sformułowanie, że gra jest celem sama w sobie. W procesie dydaktycznym trudno wyodrębnić elementy, różniące ją od niektórych, atrakcyjnych ćwiczeń. W jednym z podręczników metodyki spotkałam się ze zdaniem, że jedyną różnicą między ćwiczeniem a grą jest to, że ćwiczenia są nudne. Do gry sięgamy często intuicyjnie, aby ożywić tok zajęć, pobudzić zainteresowanie uczniów czy też przemycić materiał, który uchodzi za trudny i nieciekawy. Na niższym poziomie nauczania najistotniejszy jest element współzawodnictwa. Wyższe poziomy powinny charakteryzować satysfakcja z uzyskanej drogą dedukcji wiedzy.

Stosowanie gier w procesie nauczania nie jest oczywiście metodą nową. Przy ich wprowadzaniu chodzi przede wszystkim nie o nowatorstwo, lecz o celowość i skuteczność. Naszym celem jest intensyfikacja procesu nauczania oraz stworzenie motywacji.

W prywatnych instytucjach intensyfikacja procesu nauczania języka obcego daje najczęściej powód do zróżnicowania ceny kursów, jest podyktowana przede wszystkim względami ekonomicznymi. Intensywność uzyskuje się za pomocą stworzenia optymalnych warunków nauczania (małe grupy, zmieniający się lektorzy, native speakerzy), co w rezultacie prowadzi zapewne

² Rozważania na temat gry i jej udziału w życiu codziennym jak i w rozmaitych dziedzinach nauki i sztuki były tematem rozpraw wielu uczonych. Odsyłam do ciekawie skomponowanego zbioru *Ludizam* (1996) i do literatury w nim zamieszczonej.

³ *Mały słownik języka polskiego*, red. S. Skorupka, PWN, Warszawa 1968, s. 207.

do osiągnięcia lepszych wyników w krótszym czasie. W naszym przypadku intensyfikacja procesu nauczania języka nie jest wyborem, lecz koniecznością, zaś środki, które mamy do dyspozycji, sprowadzają się zazwyczaj do środków metodycznych.

Uzasadnieniem stosowania gier językowych/filologicznych jest konkretna sytuacja, z jaką spotyka się większość lektorów języka polskiego na wydziałach polonistyki poza granicami Polski. Konieczność wielofunkcyjności lektoratu⁴, spowodowana przede wszystkim konkretnymi warunkami studiów i ograniczeniami programowymi, zmusza nas do intensyfikacji procesu nauczania. Możemy to osiągnąć m. in. za pomocą gier filologicznych. Już na starcie, a więc przy wyborze studiów, spotykamy się z szeregiem problemów, które negatywnie wpływają na proces nauczania języka polskiego. Studenci zdający na studia polonistyczne nie znają języka polskiego. Mała popularność kierunku oraz słaby poziom ogólnego przygotowania kandydatów doprowadza do negatywnej selekcji na egzaminach wstępnych. Wybór kierunku jest najczęściej przypadkowy a wiedza o polskiej kulturze żadna. To powoduje brak motywacji. Dwuprzedmiotowy system studiów: kombinacja z kierunkami pokrewnymi (inne filologie, fonetyka, etnologia, informatologia, bibliotekoznawstwo) oraz odległymi (geografia, historia, historia sztuki) skraca o połowę czas, który możemy poświęcić przedmiotom polonistycznym oraz ogólnym filologicznym. Czternaście godzin tygodniowo przedmiotów kierunkowych łącznie z lektoratem uniemożliwia prowadzenie zajęć na odpowiednim poziomie. Dodatkowym utrudnieniem dającym się we znaki szczególnie na I roku studiów jest duża liczba studentów w grupach ćwiczeniowych (grupy od 15 do 45 studentów).

W naszym programie studiów, ze względu m. in. na ograniczenia czasowe (studenckie pensum), wyraźnie brakuje przedmiotów o profilu filologicznym, stąd też się bierze wspomniana wielofunkcyjność lektoratów, a na lektorach spoczywa obowiązek wprowadzania również elementów przedmiotów filologicznych. Przy tak bardzo ograniczonych możliwościach jednym ze sposobów wprowadzenia elementów wykształcenia filologicznego jest wprowadzenie „gier językowych/filologicznych”.

Spróbujmy zdefiniować na nasze potrzeby pojęcie gry filologicznej. **Gra filologiczna** to działanie, które pozwala na podstawie dotychczasowych doświadczeń językowych i wiedzy teoretycznej drogą dedukcji dojść, pod kierunkiem lektora, do rozwiązań będących składnikami systemu danego języka, wzbogacając i uzupełniając w ten sposób wiedzę filologiczną. Zasady tej gry nie są istotne z punktu widzenia samej gry, określane są każdorazowo potrzebami danego tematu oraz zasadami funkcjonowania danego systemu językowego.

⁴ Odsyłam do artykułu Jolanty Sychowskiej-Kavedżija opublikowanego w niniejszym zbiorze.

Gry językowe/filologiczne możemy wprowadzić na każdym etapie nauczania odpowiednio rangując ich stopień trudności. Ich uatrakcyjnienie elementami współzawodnictwa zależy od poziomu intelektualnego grupy. Niekiedy element ten jest zbyt liczny, a wystarczającej satysfakcji dostarcza samodzielne dojście do prawidłowych rozwiązań.

Niewątpliwie najatrakcyjniejszy i najbardziej efektywny jest plan leksykalny. Przede wszystkim daje on możliwość atrakcyjnego przedstawienia danego materiału. Daje również poczucie natychmiastowej, doraźnej korzyści. Plan ten jednocześnie nie wymaga od studentów zbyt gruntownej wiedzy z zakresu języka polskiego (co np. jest konieczne przy płaszczyźnie syntaktycznej). Stwarza jednocześnie możliwość uświadomienia i przeanalizowania zjawisk językowych na płaszczyźnie graficznej, fonetycznej i fonologicznej, semantycznej; pozwala na prześledzenie gramatycznych funkcji, właściwości morfologicznych czy np. częstości użycia danego leksemu. Specyfika filologicznego podejścia polega na tym, że spostrzegamy, rejestrujemy i klasyfikujemy pewne fakty językowe, świadomi, iż są one elementami mozaiki, która powinna nam się w wyniku naszej „językowej zabawy” ułożyć w spójną całość. Ostatecznym rezultatem naszej gry powinien być odtworzony z tych elementów system danego języka.

Nasze gry wprowadzamy na średnim poziomie znajomości języka. Na polonistyce w Zagrzebiu można je wprowadzić po II roku studiów. Poziom ten charakteryzuje:

- bierna znajomość języka polskiego (czytanie nowych tekstów z częściowym rozumieniem, rozumienie **każdego** mówiącego),
- czynna znajomość języka polskiego w podstawowym zakresie,
- bezbłędna wymowa,
- bezbłędna pisownia,
- opanowane podstawy gramatyki,
- umiejętność konstruowania ustnych wypowiedzi – czytanie, opowiadanie,
- opanowanie podstawowego słownictwa.

Uzasadnione byłoby sporządzenie listy jednostek tematycznych, które można by było tą metodą opracować. Jednostki te na wielu płaszczyznach zazębiałyby się z poprzednio opracowanymi, tworząc w ten sposób siatkę omawianych zagadnień. Powtarzanie służyłoby nie tylko powtórzeniu wiedzy z danego zakresu, lecz jednocześnie uświadomiłoby systemowość opracowywanych zjawisk. Tak więc umieszczenie na naszej liście jako jednostki tematycznej homonimów da nam możliwość nawiązania do większości zagadnień omówionych przy okazji np. synonimów itp.

Spróbuję przedstawić możliwości wykorzystania tej naszej gotowości do gry w procesie nauczania języka polskiego jako języka obcego na studiach filologicznych na przykładzie terminu **neologizm**. Postaram się prześledzić, w jaki sposób temat ten można jak najekonomiczniej wykorzystać na

zajęciach lektoratowych, aby te, pozostając lektoratem, zostały jednocześnie wzbogacone o elementy filologiczne.

Temat neologizmu jest obecnie bardzo aktualny w języku chorwackim. Łączy się bezpośrednio ze słownictwem i z tzw. procesem – neologizacji. Neologizacja, mimo że jest terminem zrozumiałym, nie pojawia się zbyt często w opracowaniach językoznawczych. Neologizacja to wynik szeregu planowo przeprowadzonych zabiegów, których celem jest przywrócenie językowi jego rodzimego charakteru i oczyszczenie go z obcych naleciałości, zapożyczeń itp. Zabiegi te są najczęściej wynikiem działania kręgów językoznawczych, organizacji zajmujących się kulturą języka. Wynikiem neologizacji jest wzrost nasilenia występowania nowych wyrazów zaczerpniętych bądź z zasobów dialekalnych, bądź archaicznych lub też utworzonych od nowa na obraz i podobieństwo istniejących. W ten sposób powołane do życia nowe wyrazy zastępują najczęściej wyrazy obcego pochodzenia bądź też wyrazy, których obecność w języku z jakiś względów jest niepożądana⁵.

Temat ten dla chorwackich studentów będzie bliski, ze względu na proces neologizacji w języku chorwackim, którego są świadkami. Samo zjawisko możemy wykorzystać dla uświadomienia studentom, iż w podobnych sytuacjach znajdowały się inne języki – np. polski czy czeski. Pouczające będzie prześledzenie historycznego tła tych zjawisk oraz bezpośrednich powodów ich zaistnienia. Definicja neologizmu również dostarcza nam materiału edukacyjnego. Przede wszystkim na jej przykładzie możemy przedyskutować rozróżnienie między neologizmem w ujęciu literackim i w ujęciu językowym. Wyodrębnienie cech neologizmu umożliwi nam skomentowanie z punktu widzenia językoznawczego szereg pojęć, takich jak **kultura języka** czy **puryzm językowy**, pozwoli powiedzieć kilka słów na temat okresów puryzmu językowego w Polsce i w Chorwacji, zwróci uwagę na możliwość nawiązania do zjawiska **snobizmu językowego**, który często stawał się bezpośrednim powodem puryzmu językowego.

Definicja neologizmu dostarczy nam powodów do rozważań na temat źródeł neologizmów – **archaizmów**, **dialektyzmów**, losu **zapożyczeń** z języków obcych i ich funkcji w języku poskim i porównawczo w języku chorwackim. To z kolei pozwala nam na wprowadzenie terminów **barbaryzm**, **makaronizm**, **zapożyczenie**, **wyraz obcy**, **internacjonalizm** oraz uświadomienie różnicy między nimi. Tu również znajdzie się miejsce do wprowadzenia terminu „terminologia” i zanalizowania go.

Ponieważ język chorwacki i polski nigdy nie były w bezpośrednim kontakcie, trudno mówić o wpływach jednego języka na drugi w sferze leksykalnej, możemy jednak mówić o zjawiskach zachodzących we współczesnym języku polskim i chorwackim równolegle i analizować przyczyny

⁵ Należałoby tu zwrócić uwagę na pozajęzykowe czynniki wpływające na omawiane procesy.

tych wspólnych tendencji. Można np. prześledzić na ich podstawie los zapożyczeń z innych języków i porównać środki, jakimi oba języki się posługują. Porównać typy zapożyczeń, prześledzić ich rolę w obu językach i metody ich zamiany nazwami rodzimymi. Skomentować różnice. Zapożyczenia mogą się stać pretekstem do sięgnięcia do planu fonetyczno-fonologicznego. Bogaty zasób anglicyzmów zarówno w polskim, jak i w chorwackim może stać się przyczyną refleksji na temat pojawiania się w tych językach fonemów nie wchodzących w skład systemu fonologicznego tych języków lub też przystosowania pisowni wyrazów obcych do grafii języka polskiego czy chorwackiego.

Neologizm możemy atrakcyjnie powiązać z pojęciem *żargonu* (żargon studencki – porównanie polskich i chorwackich studenckich realiów), który z kolei znowu da się powiązać z zapożyczeniami z języków obcych i pojęciem **subkultur**. Pojawi nam się potrzeba wyjaśnienia, najlepiej to uczynić na przykładzie konkretnych zachowań, terminu **kompetencji językowej**.

Odwołując się do formy neologizmów, możemy prześledzić ich budowę, sposób tworzenia, produktywność formantów słowotwórczych, wreszcie sposób odmiany i częstość użycia.

Neologizmy można prześledzić na planie morfologicznym, przede wszystkim słowotwórczym. Dla studentów będzie ciekawe porównanie pod względem słowotwórczym wyrazów chor. *kišobran* oraz proponowanego w swoim czasie i na krótko istniejącego w języku polskim *deszczochronu*. Pozwoli to nam zastanowić się także nad pochodzeniem obu wyrazów i znalezieniem ich etymologii. Można tu również skomentować procesy ogólnej akceptacji nowych wyrazów i przyczyn ich odrzucania. W języku polskim *deszczochron* nie został przyjęty, podczas gdy np. *spadochron* się przyjął. Podobnie w chorwackim przyjął się *zrakoplov* 'samolot', podczas gdy proponowany *zrakomlat* 'helikopter' nie wszedł do języka ogólnego. W podobny sposób możemy przeanalizować pary: *listonosz* – *pismonoša*; *listopad* – *listopad*; *spadochron* – *padobran* itp.

Przy ich okazji możemy zwrócić uwagę na produktywność czy znaczenie formantów słowotwórczych. Dla opracowania tego tematu moglibyśmy posłużyć się analizą np. funkcji formantu *-ka* w wyrazach oznaczających zawód wykonywany przez kobietę, co z kolei zainicjuje tak popularny w ostatnim okresie temat feminizmów w językoznawstwie i wzbogaci naszą wiedzę językoznawczą czy sufiksów o funkcji deminutywnej.

Tematy fleksyjne również powinny przyciągnąć naszą uwagę ze względu na to, iż neologizmy mają dość często strukturę złożoną, co powoduje problemy z ich odmianą.

Zaistnienie neologizmu na planie składniowym może być pretekstem do skomentowania szyku zdania oraz zabarwienia stylistycznego, jakie dany neologizm wnosi do tekstu.

Neologizmy mogą być ilustracją historii języka, np. komentujemy nasilenie zapożyczeń z poszczególnych języków w określonych okresach i w określonych dziedzinach w powiązaniu z historią Polski (wprowadzenie jako byłego neologizmu wyrazu *włoszczyzna* stanie się pretekstem do opowieści o królowej Bonie). Komentujemy neologizmy powstałe w wyniku kalek.

Intrygującym tematem jest prześledzenie neosemantyzmów (tutaj jako materiał może posłużyć gwara studencka – nazwy ocen – doświadczenia z kontaktów z Polakami bądź np. prześledzenie etymologii wyrazów *włoszczyzna*, *warzywa*, *jarzyny* i zmiany ich zakresu znaczeniowego). Plansze czy folie z wyrysowanymi zakresami semantycznymi pomogą studentom w zrozumieniu różnic w zakresie semantycznym – możemy tutaj także porównać zakresy znaczeniowe wyrazów o podobnym brzmieniu i znaczeniu w obu językach (por. *straszy*⁶). Niemniej atrakcyjnym tematem, choć nieco trudniejszym, wymagającym bowiem lepszej znajomości języka polskiego, będzie neologizm w kontekście związków frazeologicznych.

Żeby nie być gołosłowną, przytoczę kilka gier/ćwiczeń, które można wykorzystać przy opracowaniu jednostki tematycznej neologizmu. Leksemem, którym się posłużę dla częściowej ilustracji materiału, jest *włoszczyzna*.

1. Z wyrazu *włoszczyzna* ułóż jak najwięcej wyrazów:

włos, wał, cyna, osa, słowa, nazwy, zna, czy, nos, zło, człon, nasz, czas, szczaw, szal, sowa, cło, lzy, wazon, nowa, nowy, szyna, syn, wyznał, lawa... (ćwiczenie można przeprowadzić jako grę: studenci utworzone słowa piszą na oddzielnych karteczkach, należy określić jak najwięcej właściwości gramatycznych wylosowanego leksemu oraz zdefiniować znaczenie, można do ich znaczenia dojść poprzez stawianie pytań, zagadek; ćwiczenie to służy powtórzeniu i pewnego rodzaju rozgrzewce, można je rozszerzyć do ułożenia zdań z utworzonymi wyrazami).

2. Podobnie jak w 1. z dodanymi literami *k, h, a, e*:

Włoszka, Włoch, Włochy, laska, skala, kłos, skłon, chała, hak, lawka, Czechy, Czech, Czeszka, kasza, szkwał, kwas, szank, szynka, znak, szynka, szyk, kosz, szok, kosa, sok, kos, kawa, kawał, lach, lacha, koc, akna, okna, koła,

(ćwiczenia j.w., wyjaśnienie znaczeń wyrazów za pomocą słownika; refleksje na temat etymologii wyrazu *włoszczyzna*, przypomnienie znaczenia terminu *etymologia*; *słowniki etymologiczne, inne słowniki*, zwrócenie uwagi na wieloznaczność niektórych wyrazów; wprowadzenie pojęcia polisemii i homonimii, a także synonimii; pojawienie się tu nazw narodowości może być pretekstem do rozmowy na temat cech narodowych i związanych z tym frazeologizmów – *francuski piesek, niemiecki dryl, szkockie skapstwo*; jedną z gier może być

⁶ Neosemantyzacja tego wyrazu w języku chorwackim pozwala go użyć w znaczeniu maksymalizacji jakiejś pozytywnej cechy, sem *strachu* w nim jest nieobecny.

przypomnienie związków frazeologicznych, w które są uwikłane utworzone wyrazy – powód do wprowadzenia pojęcia frazeologii, podziału związków frazeologicznych; utworzone wyrazy można także wykorzystać do tworzenia od nich deminutywów, augmentatywów – tworzenie form potencjalnych).

3. Studenci powtarzając model słowotwórczy wyrazu *włoszczyzna*, tworzą neologizmy i próbują uzasadnić ich znaczenie.

4. Znalezienie wyrazów podobnie wyglądających, analizowanie ich budowy, określenie znaczeń *polszczyzna*, *francuszczyzna*, ale i *pańszczyzna*, *ojczyzna* – tworzenie formacji od przymiotników *polski*, *czeski*, *niemiecki*, *włoski*, *fiński*, *angielski*; znalezienie w podanym tekście takich rzeczowników; komentarz do niemożności utworzenia analogicznych w formie odpowiedników chorwackich (tylko *engleski*, na *engleski način*, *kao talijanski*, *kao poljski*, *poljski jezik*) – skomentowanie następstw w tłumaczeniu – co tracimy, co zyskujemy, co musimy wiedzieć o znaczeniu tych wyrazów, niekiedy negatywne znaczenie; komentarz do produktywności sufiksu na podstawie słownika *atergo*; budowa słowotwórcza wyrazu.

5. Znalezienie w słowniku (atrakcją będzie przeprowadzenie ćwiczeń za pomocą komputera, np. wykorzystując komputerowy słownik języka polskiego), znaczenia tego wyrazu – porównanie definicji z innych słowników; wieloznaczność wyrazu – wszystko co włoskie: *język włoski*; *warzywa do zupy*; synonimy: *warzywa*, *jarzyny do zupy*; próba odgadnięcia etymologii wyrazów *warzywa i jarzyny*, por. chorwackie *povrće za juhu* (komentarz: *kulinaria*, *nowy zwyczaj*, *nie uprawiano warzyw*, *zwyczaj ten przywiozła do Polski królowa Bona (1492–1554)*, por. *włoska kapusta*).

6. Wyrysowanie zakresów semantycznych znaczenia prymarnego i sekundarnego leksemu *włoszczyzna* oraz *warzywa i jarzyny* (neosemantyzacji – porównanie na wykresie zakresu *włoszczyzny* 1. i *włoszczyzny* 2. – przesunięcie semantyczne)...

Oczywiście lista w ten sposób wprowadzonych pojęć i terminów oraz ćwiczeń/gier jest otwarta. Gra w ten sposób wprowadzona ma za zadanie usprawnienie pewnych zachowań językowych i mechanizmów, wprowadzenie atmosfery swobody. Może stanowić pewną część zajęć, lecz umiejętnie poprowadzona może zająć całe zajęcia. Od lektora wymaga bardzo solidnego przygotowania. Jej przebieg zależy w równej mierze od lektora, jak i od poziomu i charakteru grupy. W grupach sprawniejszych intelektualnie i językowo inwencję przejmują najczęściej studenci, w grupach mniej sprawnych tempo zajęć jest znacznie wolniejsze i rośnie wyjaśniająca rola lektora.

Omówione tu przykładowo działania mają na celu zainteresowanie, zaintrygowanie studenta działaniami filologicznymi, zapoznanie ze sposobami ich przeprowadzania oraz stworzenie motywacji do nauki języka polskiego. W naszym systemie studiów nie jesteśmy w stanie wykształcić filologa, który na starcie, a więc bezpośrednio po ukończeniu naszego uniwersytetu,

mógłby stawać na równi z filologiem-polonistą wykształconym w Polsce. Zadanie lektora to m. in. zmniejszenie tej różnicy. Jednym ze sposobów jest stworzenie motywacji do działań językoznawczych, otwarcie przed studentem perspektyw badawczych poprzez uświadomienie mu roli kreatora, ukazanie mu możliwości włączenia się do gry tym razem językowej. Mankamentem tego podejścia jest fragmentaryczność uzyskanej w ten sposób wiedzy oraz to, że jej uzupełnienie zależy już jedynie od samego studenta, jego woli i możliwości intelektualnych. Możemy jedynie liczyć na to, iż nasi studenci włączą się do tej gry.

LITERATURA

- Skljarov M., *Teorija i praksa u nastavi stranih jezika*, Školske novine, Zagreb 1993
Prebeg-Vilke M., *Uvod u glotodidaktiku. Teorija nastave stranih jezika s posebnim obzirom na engelski jezik*, Školska knjiga, Zagreb 1977
Nauczanie języka polskiego jako ojczystego etnicznego i obcego, Wrocław 1992
Kształcenie specjalistyczne cudzoziemców, Łódź 1996
Mały słownik języka polskiego, red. S. Skorupka, PWN, Warszawa 1968, s. 207
Huizinga J., *Homo ludens*, Matica hrvatska, Zagreb 1970
Duran M., *Dijete i igra*, Naklada Slap, Jastrebarsko 1995
Ludizam: Zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća, ured. Ž. Benčić i A. Flaker, Zagreb 1996